

CANALETTO

Wer bietet mehr?

Eine Auktion für 3 oder 4 Spieler ab 12 Jahren von Günter Cornett

Unermeßliche Schätze liegen in den Palästen von Venedig versammelt - erlesenes Silber, gediegene Möbel, kostbarer Schmuck. Noch ist es Zeit, sich seinen Teil der Kostbarkeiten zu sichern. Aber wie lange? Die letzten Schätze können verloren sein, denn unaufhörlich nagt das Wasser an den Pfählen der Stadt. Die Spieler ersteigern in hartem Wettstreit Kunstwerke, um sie dann gewinnbringend weiterzuverkaufen. Einzelstücke sind jedoch zunächst wertlos. Erst wenn das letzte Stück einer Gruppe einem Spieler gehört, wird die gesamte Serie weiterverkauft. Und nur dann gibt es Geld, um neue Schätze zu erwerben. Aber damit nicht genug. Derjenige Spieler, der gerade die letzten Kunstwerke ersteigert hat, bestimmt auch den Palast, in dem die Versteigerung weitergeht. Viel taktisches Gespür und kluge Einteilung der knappen Gelder sind verlangt, um am Ende nicht mit leeren Händen dazustehen.

Inhalt







- 12 Gruppen von Kunstwerken
(34 rechteckige Plättchen)
- 1 Gondel mit Aufsteller
- 1 venezianische Säule mit Aufsteller
- 12 runde Markierungsplättchen für die Spieler
- 14 rechteckige Werteplättchen (mit Zahlen versehen)
- 4 Bestechungsplättchen (Masken)
- 1 großer Spielplan
diese Spielregel

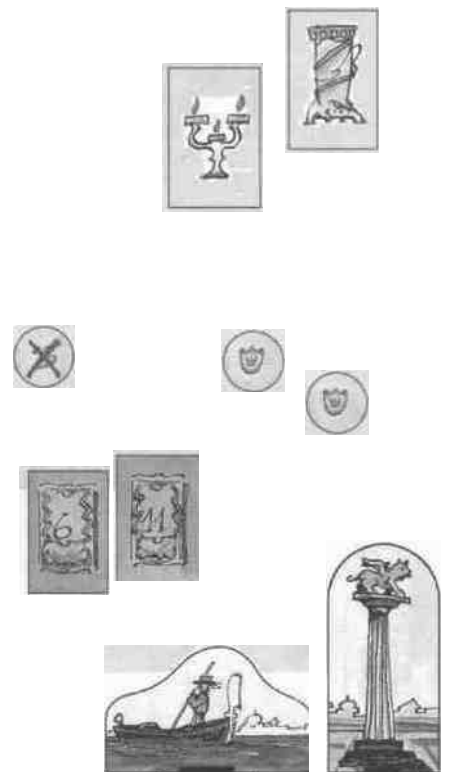
Die Kunstwerke:

- 4 Spiegel
- 4 Kerzenleuchter
- 3 Fächer
- 3 Löwen
- 3 Bilder
- 3 Kelche
- 3 Uhren
- 3 Büsten
- 2 Trinkhörner
- 2 Ringe
- 2 Lampen
- 2 Perlenketten



Spielvorbereitungen

-  Vor der ersten Partie müssen sämtliche Plättchen vorsichtig aus dem Stanzbogen gebrochen werden.
-  Die 34 Kunstwerke werden von allen Spielern beliebig offen auf die Paläste verteilt. Dabei muß beachtet werden, daß auf jedem Palast mindestens ein und höchstens drei Plättchen liegen und daß sich in keinem Palast gleiche Kunstwerke befinden dürfen.
-  Jeder Spieler nimmt sich ein Bestechungsplättchen.
-  Außerdem erhält jeder Spieler noch drei runde Markierungsplättchen einer Farbe, wovon er eines auf Feld 30 der Zählleiste legt. Die beiden anderen Plättchen, darunter dasjenige mit den durchgestrichenen Münzen (es dient später zum Markieren der evtl. Schulden) legt man vor sich hin.
-  Nun werden die Werteplättchen verdeckt gemischt, 12 davon auf die entsprechenden Felder gelegt und danach aufgedeckt. Die beiden restlichen Plättchen kommen aus dem Spiel.
-  **KP** Die Gondel und die Säule werden in die Aufsteller gedrückt und gemeinsam auf einen beliebigen Palast gestellt.



Spielziel

Sieger ist derjenige Spieler, dessen Markierungsplättchen am Ende des Spiels am weitesten oben auf der Zählleiste steht.

Spielablauf

Das Spiel läuft in mehreren Runden ab. Eine Runde umfaßt eine Auktion. Sie ist zu Ende, sobald nur noch ein Spieler mit seinem Gebot übrigbleibt. In jeder Runde werden 1-3 Kunstwerke versteigert. Der Spieler mit dem höchsten Gebot erhält sie und legt sie offen vor sich ab. Dann werden evtl. Kunstwerke weiterverkauft, und es startet die nächste Runde.



Die Paläste

Sie beherbergen die Kunstwerke, die zur Versteigerung kommen. Es werden immer alle Kunstwerke, die sich in einem Palast befinden, gleichzeitig versteigert. Weiterhin dienen die Paläste als Felder, auf denen die Gondel im Uhrzeigersinn zieht. (Die kleinen Pfeile im Beispiel auf der folgenden Seite verdeutlichen die Zugrichtung).



Die Gondel

Die Gondel, die sich zu Beginn einer Runde im gleichen Palast wie die Säule befindet, wandert mit jedem Gebot eines Spielers weiter. Sie zeigt am Ende einer Runde an, in welchem Palast die nächste Auktion stattfindet. Endet der Zug der Gondel in einem bereits leeren Palast, wird sie in den im Uhrzeigersinn folgenden gesetzt, der noch Kunstwerke enthält.

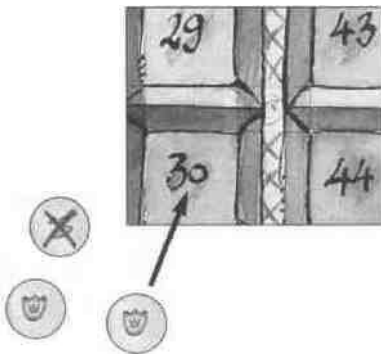
Die Säule

Die Säule bleibt während einer gesamten Runde im gleichen Palast stehen. Sie zeigt für alle sichtbar an, um welche Kunstwerke es geht. Am Beginn einer neuen Runde wird sie in den Palast umgesetzt, in dem dann die Gondel steht.



Die Zählleiste

Sie dient zur Markierung der Kontostände sowie der Schulden der Spieler.



Die Markierungsplättchen

Jeder Spieler besitzt 3 Markierungsplättchen. Eines der beiden gleichen Plättchen wird zu Beginn des Spiels auf Feld 30 der Zählleiste gelegt. Das zweite dient zum Markieren der Zehnerwerte, sobald das Konto eines Spielers auf mehr als 70 ansteigt. Das Plättchen mit den durchgestrichenen Münzen wird zur Markierung der Schulden verwendet.

Am Ende einer Runde wird das Markierungsplättchen desjenigen Spielers auf der Zählleiste zurückgesetzt, der die Kunstwerke erhalten hat - um die entsprechende Zahl seines Gebots. Verkauft ein Spieler ein oder mehrere Kunstwerke weiter, wird sein Markierungsplättchen um die entsprechende Zahl nach vorne gesetzt.



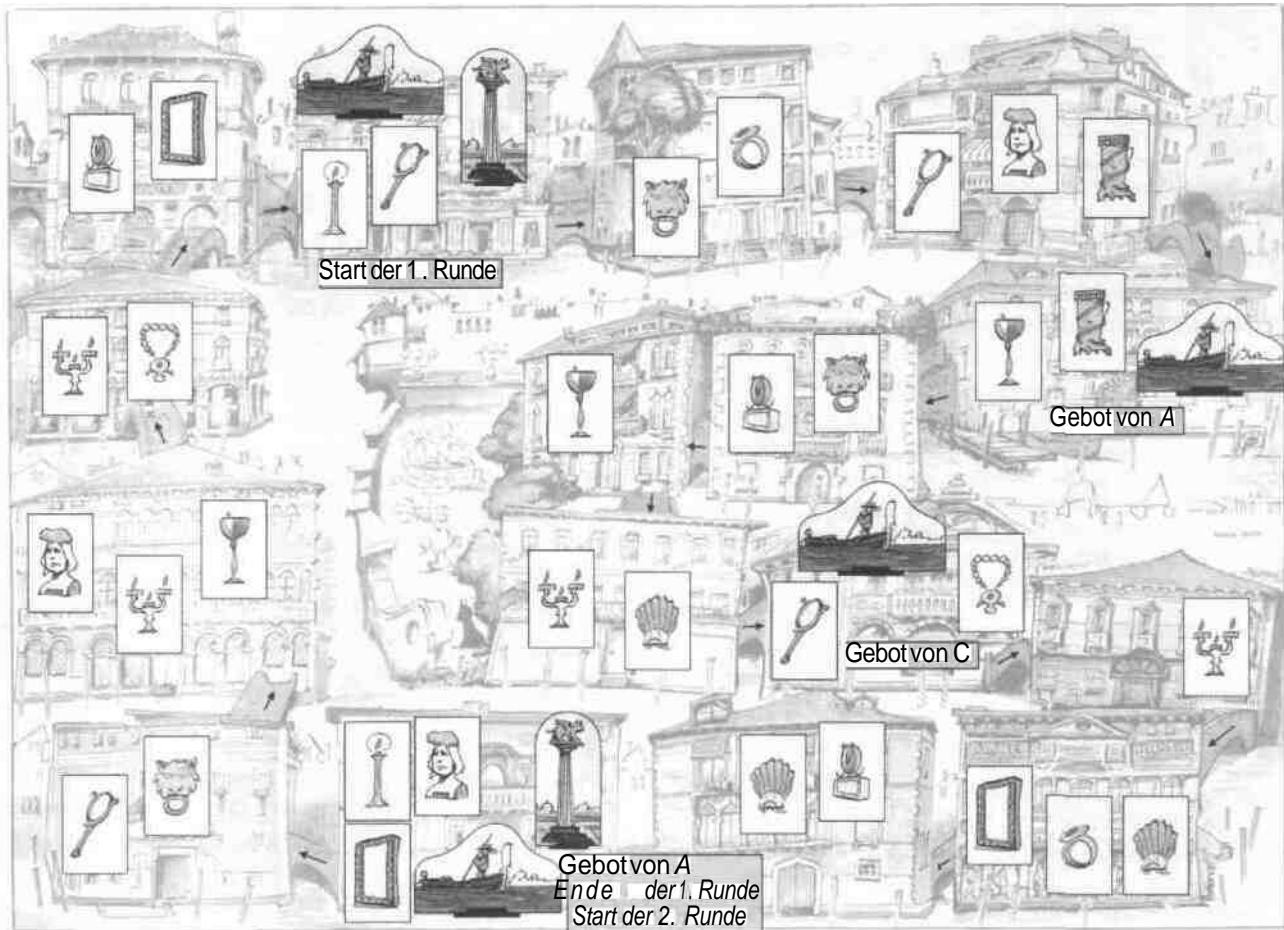
Die Werteleiste

Auf sie werden die Werteplättchen gelegt, die die Weiterverkaufspreise angeben. Die Reihenfolge verläuft zuerst in der linken Spalte von oben nach unten und anschließend in der rechten Spalte ebenfalls von oben nach unten. Das oberste offenliegende Plättchen gibt dabei den Wert an, der beim nächsten Weiterverkauf gültig ist.

Die Versteigerung

Ein Startspieler wird ermittelt und beginnt die erste Runde. Er kann passen oder ein beliebiges Gebot abgeben. Passt er, kann er in dieser Runde nicht mehr mitbieten, und der nächste ist an der Reihe. **Nennt er einen Betrag, setzt er die Gondel so viele Paläste weiter, wie sein Gebot lautet.** Dann nennt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn einen höheren Betrag oder passt. **Gibt er ein Gebot ab, rückt er die Gondel um die Differenz zum Vorgebot weiter.** So geht die Auktion reihum weiter, bis nur noch ein Spieler übrigbleibt.

Passen oder mitbieten
Wer passt, ist für diese Runde draußen



Beispiel einer ersten Runde:

Sämtliche Kunstwerke sind auf die Paläste verteilt, Säule und Gondel auf einen beliebigen Palast gestellt und A als Startspieler ermittelt. A nennt 3 als Gebot und setzt die Gondel entsprechend um 3 Paläste weiter. B passt, C sagt 7 und setzt die Gondel um die Differenz zum vordrbieter also um 4 Paläste weiter, D passt, A sagt 11, setzt die Gondel um 4 Paläste weiter, C passt.

Die erste Runde ist damit beendet. A erhält die beiden Kunstwerke aus dem Palast, auf dem die Säule steht. Die Lampe und den Spiegel legt er offen vor sich hin. Sein Markierungsplättchen wird um 11 Felder (sein Endgebot) auf der Zählleiste heruntersetzt. Die Gebote der übrigen Spieler sind dabei ohne Belang. Die Säule wird auf den Palast gestellt, auf dem jetzt die Gondel steht.

Nun beginnt die nächste Runde. Alle weiteren Runden laufen nach diesem Schema ab.

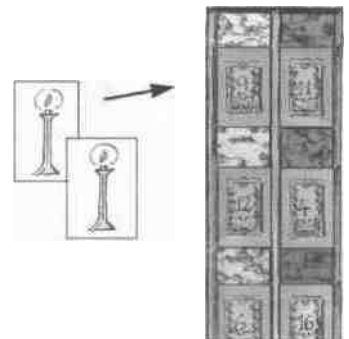
Weiterverkauf

Sobald **sämtliche Kunstwerke einer Gruppe** versteigert sind, müssen sie sofort weiterverkauft werden. Eine Gruppe enthält 2, 3 oder 4 gleiche Kunstwerke (s. dazu die Aufstellung bei der Inhaltsangabe).

Zum Weiterverkauf wird den Besitzern dieser Kunstwerke der Weiterverkaufswert auf der Zählleiste gutgeschrieben. Dieser Wert wird durch das erste offenliegende Zahlenplättchen auf der Werteleiste links vom Spielplan angegeben. Dabei ist zu beachten, daß jedes einzelne Kunstwerk der Gruppe soviel wert ist, wie die Zahl angibt, egal wieviele Kunstwerke die Gruppe umfaßt.

Beispiel:

In der ersten Runde hat A eine Lampe und einen Spiegel ersteigert. Bei der zweiten Versteigerung geht es nun um ein Bild, eine Büste und ebenfalls um eine Lampe. Nehmen wir an, daß D für einen beliebigen Betrag diese 3 Kunstwerke ersteigert hat. Nun besitzen A und D je eine Lampe. Da es davon nur zwei gibt, müssen sie sofort weiterverkauft werden. Der Weiterverkaufswert einer Lampe beträgt 9 (entsprechend dem obersten offenen Werteplättchen).



Jede Lampe hat einen Weiterverkaufswert von 9



Nach dem Weiterverkauf werden die abgerechneten Kunstwerke und das Zahlenplättchen mit der Rückseite nach oben abgelegt. Jedes Kunstwerk der nächsten Gruppe, die zum Weiterverkauf kommt, hat dann einen Wert von 12 usw.

Beispiel zur Schuldenabrechnung:
C hat noch 10 Punkte auf der Zählleiste. Er bietet in der nächsten Versteigerung 13 und kein anderer bietet mehr. C setzt seinen Marker auf 0 und sein Schuldenplättchen auf die 3



1 Gratisersteigerung pro Spiel, wenn:

☒ Gebot ist bereits erfolgt

☒ Vorgebot ist nicht höher als 15



Die Markierungsplättchen der Spieler A und D werden um jeweils 9 Felder nach vorne gesetzt. Die Kunstwerke und das verwendete Werteplättchen werden mit der Rückseite nach oben auf die Werteleiste abgelegt. Jedes Kunstwerk der nächsten Gruppe, die vollständig versteigert ist, hat jetzt einen Wert 12 (entsprechend dem obersten offenen Werteplättchen).

Weiterverkauf mehrerer Gruppen nach derselben Runde

Es kommt vor, daß sich mit dem Ersteigern von 2 oder 3 Kunstwerken aus einem Palast gleichzeitig mehrere vollständige Gruppen in Spielerhand befinden. In diesem Fall entscheidet derjenige Spieler, der gerade diese Kunstwerke ersteigert hat, in welcher Reihenfolge die Gruppen weiterverkauft werden.

Schulden

Ein Spieler kann auch mehr bieten, als sein aktueller Kontostand erlaubt. Er muß dann sein Plättchen mit den durchgestrichenen Münzen einsetzen. Erhält der Spieler wieder Geld, wird sein Marker entsprechend hochgesetzt, und das Schuldenplättchen bleibt auf dem jeweiligen Stand. Am Ende des Spiels muß jeder jedoch seine Schulden doppelt zurückzahlen!

Bestechungsplättchen

Einmal im Spiel hat jeder Spieler die Möglichkeit, die Kunstwerke aus einem Palast gratis zu erhalten. Zu folgenden Bedingungen kann er anstelle eines Gebots sein Bestechungsplättchen einsetzen:

☒ Es muß bereits ein Gebot gemacht worden sein. Die Gondel darf sich also nicht mehr in dem Palast befinden, dessen Kunstwerke versteigert werden.

☒ Das Vorgebot darf nicht höher als 15 sein.

Der übrige Ablauf und die Folgen dieser „Gratisersteigerung“ entsprechen den normalen Regeln. Das Bestechungsplättchen wird anschließend aus dem Spiel genommen.

Spielende

Sobald sich nach einer Versteigerung noch höchstens zwei verschiedene Arten von Kunstwerken auf dem Spielplan befinden, endet das Spiel.

Beispiel 1:

Die 3 Kunstwerke Büste, Kelch und Kerzenleuchter werden versteigert. Die Gruppen der Büsten und Kelche werden am Ende weiterverkauft. Dann endet das Spiel, da nur noch zwei Arten von Kunstwerken übrig sind, nämlich Kerzenleuchter und Fächer. Die Besitzer von Kerzenleuchter und Fächern können diese nicht mehr weiterverkaufen. (In dieser letzten Runde braucht die Gondel auch nicht mehr bewegt zu werden.)

Beispiel 2:

Kerzenleuchter und Fächer werden versteigert und die Gruppe der Fächer anschließend weiterverkauft. Nun kommen auch noch die 3 Kunstwerke aus dem letzten Palast zur Versteigerung, da es ja 3 verschiedene sein müssen. In diesem Fall werden also sämtliche Kunstwerke versteigert, die im Spiel sind. (In diesem Fall muß die Gondel weder in der letzten noch in der vorletzten Runde gezogen werden.)

Sieger ist derjenige Spieler, dessen Markierungsplättchen nach dem doppelten Abzug des Schuldenkontos die höchste Punktzahl erreicht hat.



Alle anderen Paläste des Spielplans sind leer.



Alle anderen Paläste des Spielplans sind leer.

